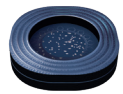
Get Salty

Eins ist klar, wenn ihr die Bar betretet: Ihr könnt eure Limo auf keinen Fall ohne eine Packung Snacks trinken!

Aufgrund unterschiedlicher Ansprüche und Vorlieben bestellt ihr schließlich verschiedene Sorten. Einige sind salzig, andere nicht; ihr habt bestimmt eigene Vorstellungen. Eure Lieblingssnacks zusammenzustellen, wird euch gefallen!

Spielmaterial

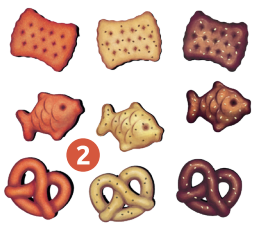
9 Cracker-Plättchen



1 Salzschüssel-Plättchen

Aufbau

1. Platziert die Salzschüssel zwischen beiden Spielern, sodass die Salzseite nach oben zeigt.
2. Platziert alle 9 Cracker am Rand, sodass ihre ungesalzene Seite nach oben zeigt.
3. Wählt einen zufälligen Startspieler. Dieser sucht sich eine Siegbedingung aus, entweder Farbe oder Form. Der Gegner bekommt dann die andere Siegbedingung zugewiesen.



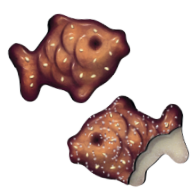
Hauptregeln

Cracker-Eigenschaften

Jeder Cracker hat eine Form und eine Farbe, und so hat jeder eine einzigartige Kombination dieser beiden Eigenschaften. Es gibt je drei verschiedene Formen und Farben.

Salzzustand

Jeder Cracker hat zwei verschiedene Seiten, eine mit Salz und eine ohne Salz. Der Salzzustand eines Crackers - gesalzen oder ungesalzen - entspricht immer der aufgedeckten Seite. Auf der gesalzenen Seite haben die Cracker-Plättchen eine Bissspur, damit man sie leichter erkennen kann.

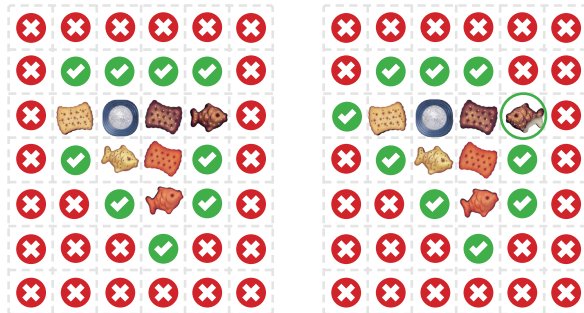


Im Spiel versus im Vorrat

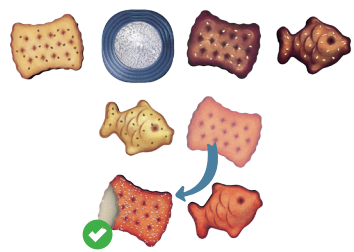
Jedes Plättchen, das in einem Spielerzug platziert wurde, gilt als “im Spiel”. Alle Plättchen, die beim Aufbau beiseite gelegt wurden, gelten als “im Vorrat”.

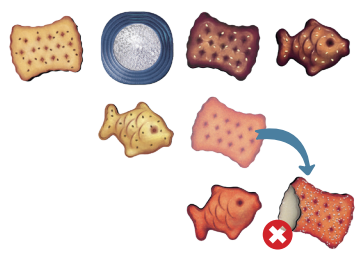
Zusammenhängender Spielbereich

Als Spielbereich gilt der Bereich, der alle im Spiel befindlichen Plättchen enthält. Er darf nie höher oder breiter als je 4 Plättchen sein. Die Salzschüssel darf sich an einer **beliebigen** Stelle im Spielbereich befinden.



Am Ende eines jeden Spielerzuges müssen alle Plättchen in einer zusammenhängenden Gruppe liegen. Das bedeutet, dass man einen Pfad von jedem beliebigen Plättchen zu einem anderen bilden können muss. Während eines Zuges kann diese zusammenhängende Gruppe in eine oder mehrere Gruppen aufgeteilt werden, sofern sie vollständig zusammenhängt, sobald der Zug beendet ist.





Spielablauf

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe und müssen entweder ein Plättchen platzieren, verschieben oder umdrehen. Ziel ist, die Plättchen so auszurichten, dass drei oder mehr Cracker, die der Siegbedingung des Spielers entsprechen, in einer Reihe liegen.

Spielerzug

In jedem Zug **muss** der Spieler eine der folgenden Aktionen durchführen:

A. Die Salzschüssel umdrehen

Drehe die Salzschüssel auf die andere Seite, um ihren Salzzustand zu ändern.

B. Die Salzschüssel bewegen und umdrehen

Nimm die Salzschüssel und stelle sie neben einen beliebigen Cracker, der im Spiel ist. Dann drehst du die Salzschüssel auf die andere Seite, um ihren Salzzustand zu ändern. Plättchen dürfen niemals auf andere Spielsteine oder außerhalb des Spielbereichs gelegt werden.

Die Salzschüssel kann nicht umgedreht (A) oder bewegt und umgedreht (B) werden, wenn dies schon im vorherigen Zug durchgeführt wurde.

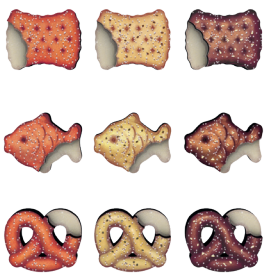
C. Einen Cracker umdrehen

Wähle einen beliebigen Cracker im Spiel, der den entgegengesetzten Salzzustand der Salzschüssel zeigt. Drehe den Cracker auf die andere Seite, um seinen Salzzustand zu ändern.

D. Wähle einen beliebigen

Cracker aus dem Spiel oder dem Vorrat, der den **entgegengesetzten** Salzzustand der Salzschüssel aufweist. Nimm diesen Cracker und lege ihn rechtwinklig neben einen anderen Cracker oder die Salzschüssel. Dann drehst du den gewählten Cracker auf seine andere Seite, um seinen Salzzustand zu ändern. Cracker dürfen niemals auf anderen Crackern, Plättchen oder außerhalb des Spielbereichs platziert werden.

Leere Salzschüssel =
Bewege gesalzene Cracker (angebissene Cracker)



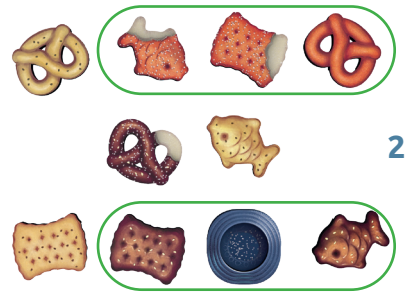
Gefüllte Salzschüssel =
Bewege ungesalzene Cracker

Spielsieg

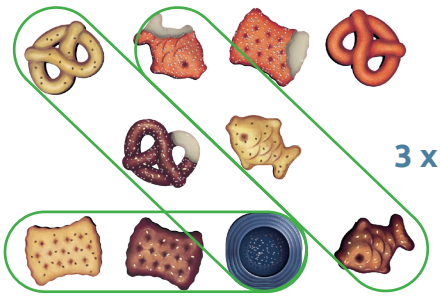
Am Ende jedes Zuges müssen die Spieler prüfen, ob sie gewonnen haben. Wenn es eine vertikale, horizontale oder diagonale Linie von drei oder mehr Crackern in derselben Form oder Farbe gibt, gewinnt der Spieler mit der entsprechenden Siegbedingung das Spiel sofort.

Falls beide Spieler die Siegbedingungen erfüllen, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegkombinationen. Herrscht immer noch Gleichstand, wird weitergespielt, bis einer der Spieler mehr Siegkombinationen hat.

Sobald keine Cracker mehr im Vorrat sind, gilt die Salzschüssel als beliebige Bedingung (3 mögliche Formen und Farben) für einen Sieg.



2 x Farbe



3 x Form

Credits

Spieldesign: Ignazio Panades
Illustrationen: Paolo Voto
Verlag: Thundergryph Games
Künstlerische Leitung und PM: Gonzalo Aguirre Bisi
Redaktion: Pierpaolo Paoletti
Regelheftautor: Jonathan Cox
Grafikdesign: Daniel Tosco
Muster: Erick Tosco
Danke für die Unterstützung an: Cristina Bisi, Luis González
Deutsche Übersetzung: Matthias Leo Webel

Digitale Regeln

Digitales Regelheft erhältlich auf thundergryph.com/rulebooks

Av. República Argentina 24 2º 41011 Sevilla España
www. thundergryph.com

© 2023 ThunderGryph Games, Alle Rechte vorbehalten.